|ZUTI| Moving Dogfight Server

(MDS)

Mod for IL2 Sturmovik v4.08/4.09

Mode d'emploi Mode Zuti MDS 1.13 - Traduction française par PA-Dore - 02/09/2010
Document original en anglais: **http://94.23.235.137/IL2/MDS_v1.13_STD.pdf**
En caractères bleus : Remarques additionnelles.
En caractères verts : Profitant de l'expérience des « Fougasseries 2010 », vous trouverez dans ce document des précisions sur les méthodes, les réglages et les astuces des missions « Zuti ». (UF_Shoki, SV_iceheart et PA-Dore)

Table des matières

1. MDS dans le FMB 3
   1.1. Radar 3
   1.2. Icônes 5
   1.3. Réarmement/Refuel/Réparation 7
   1.4. Porte-avions 11
   1.5. Mission suivante 11
   1.6. Délai réapparition 12
   1.7. HUD 13
   1.8. Cratères 13
   1.9. Parachutages 14
   1.10.Divers 14

2. Bases de départ (Home bases) 16

   2.1. Propriétés 16
   2.2. Avions 17
   2.3. Réapparition/Radar base 18
   2.4. Capture 18
   2.5. R/R/R 19

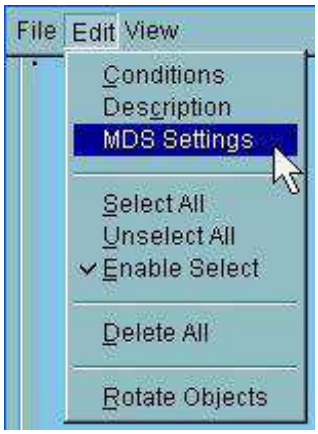
3. Notes complémentaires 19

   3.1. Changement d’appartenance des unités statiques 19
   3.2. Transport des frontières par l’artillerie et les chars. 20
   3.3. Contrôle de MDS 20
   3.4. Cibles mouvantes 21
   3.5. Déplacements ligne de front 22
   3.6. Capture de base 22
   3.7. Icône de cible reconnaissance 22
   3.8. Communication avec bases 22
   3.9. Vérification de version 22
   3.10. Écran armement 22
   3.11. Réapparition sur porte-avions 22
   3.11.1. Réapparition sur USA generic, Lexington et Saratoga 23
   3.11.2. Réapparition sur Essex et Intrepid 23
   3.11.3. Réapparition sur porte-avions d’escorte 24
   3.11.4. Réapparition sur porte-avions d’escorte ship pack 2 24
   3.11.5. Réapparition sur Illustrious et Graph Zeppelin 25
   3.11.6. Réapparition sur IJN Akagi 25
   3.11.7. Réapparition sur autres porte-avions IJN 26

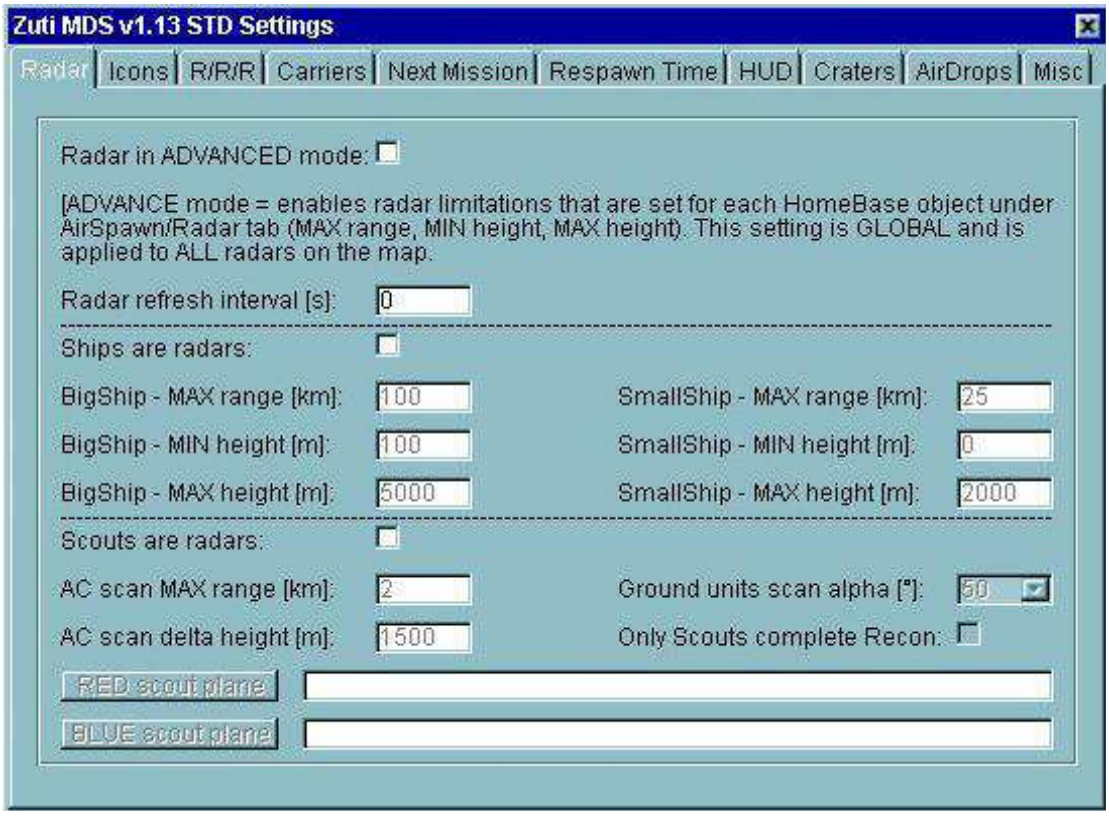
4. Comment concevoir une mission Zuti ? 27

1. Où se trouve MDS dans le FMB?

Ouvrir l'éditeur de mission, menu EDIT --> MDS Settings



1.1 Radar



Sur cet onglet vous trouvez les réglages pour les objets radar. Ces objets sont:
- Les objets qui possèdent la chaîne "Radar" dans leur nom (à l'intérieur du fichier mis). L'objet 76 est l'un d'entre eux. (Avec un jeu modé il peut exister sous le numéro 82)(C'est le cas avec l'UP2.01)
- Les navires peuvent aussi être des radars (voir plus bas pour plus de détails)
- Des avions affectés en reconnaissance peuvent aussi faire office de radar si l'option "Scouts" est activée.

Description des options du radar dans le FMB:

- *Radar in ADVANCED mode* (Radar en mode AVANCÉ): Si cette option est activée, TOUS

les radars de la carte montreront uniquement les avions qui sont à l'intérieur de leur distance de portée.
Le réglage des paramètres radar pour les objets placés dans une HOME BASE s'effectue dans le menu édition de l'objet BASE, onglet AirSpawn/Base Radar.

- *Radar refresh interval* (Intervalle de rafraîchissement Radar)[s]: Indique à quelle fréquence l'écran mini-map se met à jour. Par défaut le réglage est à 0 seconde.

- *Ships are radars*: Cela active la fonction radar pour les navires. Vous avez 2 paramètres à régler, un pour les bateaux possédant des radars à longue portée (BigShip), l'autre pour ceux (SmallShip) avec des radars à courte portée. Si vous souhaitez uniquement des BigShips comme radars, réglez tous les paramètres SmallShip à zéro, et inversement.

- *Scouts are radars*: Active les avions de reconnaissance en tant qu'objets radar. Seuls, les avions de reco peuvent identifier des GOs (Objets Sol) et cette option ne fonctionne que si vous placez des avions de reco dans votre mission. Le choix des avions de reconnaissance est libre, il suffit de l'indiquer en cliquant sur les 2 menus *RED scout plane et BLUE scout plane*.

Le 1er paramètre (*AC scan MAX range*) règle la distance en km à laquelle les avions de reco peuvent identifier les autres appareils,

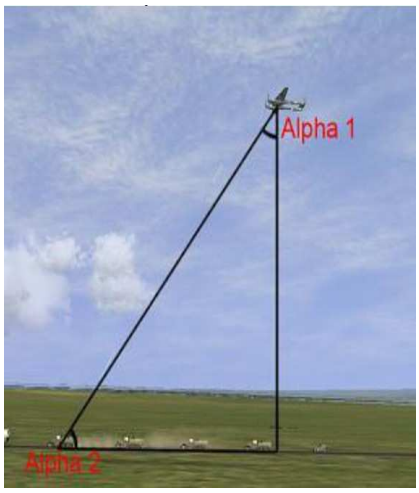
Le 2e paramètre (*AC scan delta height*) règle la différence de hauteur de détection des autres avions en mètres. Il s'agit d'un intervalle total. Exemple : Si l'avion de reco vole à 3000m et que ce paramètre est réglé à 3000m, la détection des autres appareils se fera sur un intervalle entre 1500m et 4500m.

Ground units scan alpha [°] est l'angle α de détection des objets sol.
La formule utilisée est: **portée = Hauteur x tg(α)**. Donc, plus l'avion est haut, plus sa distance de détection sera grande. Chaque camp peut posséder jusqu'à 3 types d'avions radar. Le fait qu'ils soient IA ou humains n'a aucune importance.
Exemple : Avec un angle α de 45° (tg(α) = 1) à 3000m l'avion de reconnaissance détectera un cercle de 3km autour de lui. L'angle est évidemment limité à 80° (tg(α) = 5.67 soit un cercle de détection de 34 km de diamètre à 3000m.

Dans les Fougasseries 2010, les réglages adoptés ont été généralement :
- 40° < α < 50°
- Détection avions = 3km
- Différentiel hauteur = 3000m

Faut-il armer ou non les avions de reconnaissance ?: C'est au choix du concepteur de mission. Des avions de reconnaissance désarmés sont très vulnérables et nécessitent une escorte sous peine de perte à brève échéance. Les doter d'un armement d'attaque sol lorsqu'ils en disposent, leur donne un double rôle, surtout en cas de pilotage humain, repérer des unités sol et les détruire immédiatement.

Explication détaillée du paramètre Ground units scan alpha :
Dans l'image ci-dessous, l'angle Alpha1 représente ce paramètre. La ligne sol représente la couverture du radar.

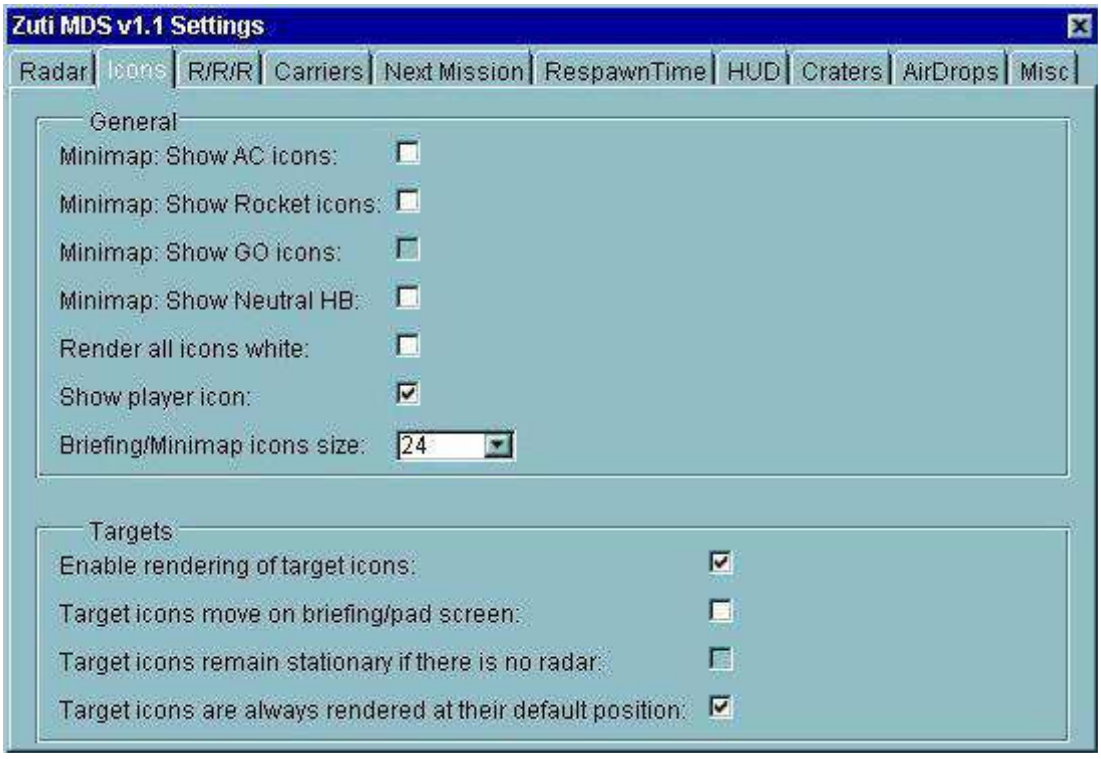


Navires Radar longue distance - GROS NAVIRES
Tous les porte-avions, tous les navires de guerre et les croiseurs.

Navires Radar courte distance - PETITS NAVIRES
Tous les destroyers.

Il faut également se souvenir que la fonction radar ne sera opérationnelle que si l'option *NoMapIcons* est activée. Enfin, les cibles stationnaires suivantes sont toujours affichées sur la mini-map: Détruire/Protéger unité sol, Détruire/Protéger Pont.
Si vous souhaitez les rendre invisibles, désactivez l'option *Enable rendering of target icons* dans l'onglet *Icons*.

1.2.Icônes



La section icônes est séparée en 2 parties, la 1ère définit les paramètres généraux, la 2e définit les cibles et leur comportement.

Paramètres généraux:

- *Mini-map: Show AC icons*: Affichage des avions sur la mini-map.
- *Mini-map: Show Rocket icons*: Affichage des missiles sur la mini-map. (V1, V2…)
- *Mini-map: Show GO icons*: Affichage des DCA, des blindés et des navires sur la mini-map.
- *Mini-map: Show Neutral HB*: Affichage des bases neutres sur la mini-map.
- *Render all icons white*: Affiche tous les icônes en blanc (sauf les cibles).
- *Show player icon*: Affichage ou non de l'appareil du joueur sur la mini-map.
- *Briefing/Mini-map icons size*: Taille des icônes sur la mini-map. (Je n'ai pas réussi pour l'instant à faire fonctionner ce paramètre)

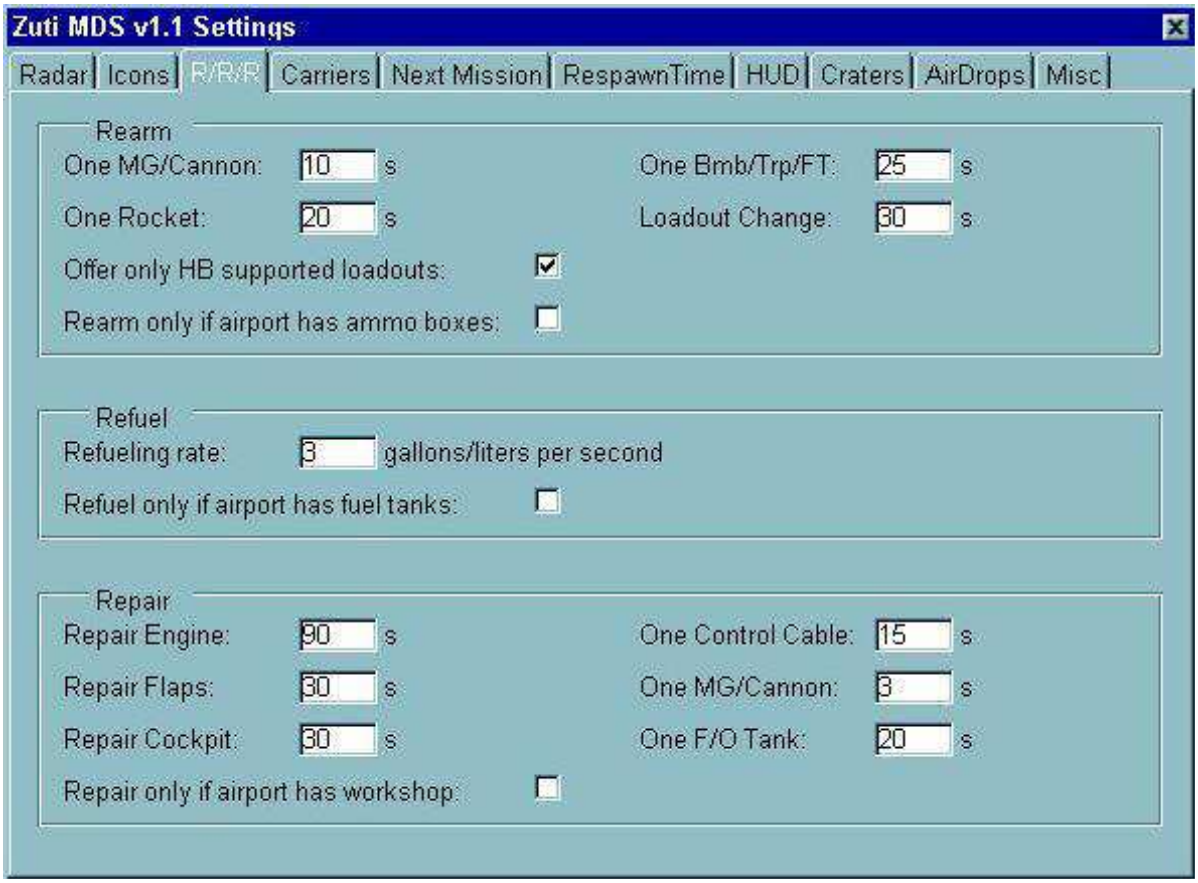
Réglages spécifiques aux cibles:

- *Enable rendering of target icons*: Active ou non l'affichage des cibles dans l'écran de briefing et la mini-map.
- *Target icons move on briefing/pad screen*: Si votre camp possède un radar, les icônes des cibles en mouvement changeront de position.
- *Target icons remain stationary if there is no radar*: Dans ce cas, si votre camp a perdu tous ses radars, les icônes des cibles resteront à leur dernière position connue.

→ Remarque: Si vous rejoignez le jeu alors que la mission est déjà en cours et que votre camp a déjà perdu tous ses radars, vous verrez les icônes des cibles à leur position de départ.

- *Target icons are always rendered at their default position*: Écrase le paramètre *Enable moving icons*, et rend les icônes des cibles toujours statiques.

1.3. Rearm/Refuel/Repair



Cette fenêtre vous montre les différentes options de R/R/R (Réarmement/Remplissage/Réparation). Elle est partagée en 3 parties correspondantes aux 3 tâches.

Chacune de ces parties possède une option qui en limite l'usage uniquement quand des objets spécifiques sont présents sur la base où le pilote atterrit ou décolle. Si cette option n'est pas activée, le R/R/R fonctionnera sur toutes les bases avec friction activée même si elles ne comportent pas les objets requis.
De plus, la partie Refuel comporte une option *Rearm option has Offer only HB supported load-outs:* Avec cette option activée, le pilote ne pourra modifier ses emports que si la base où il se trouve possède ce type d'appareil. Dans le cas contraire, il ne pourra que réarmer avec son armement d'origine.

Lorsque vous utilisez la fonction R/R/R avec l'option « Uniquement si des objets R/R/R sont présents », une pénalité de temps sera ajoutée en fonction de la distance de l'avion à ces objets :

- 0 < parking < 200m coefficient majorateur = 1.0
- 200m < parking < 400m coefficient majorateur = 1.2
- 400m < parking < 600m coefficient majorateur = 1.4
- 600m < parking < 800m coefficient majorateur = 1.6
- 800m < parking < 1000m coefficient majorateur = 1.8
- parking > 1000m coefficient majorateur = 2.0

Exemple : Vous êtes stationné à 150m des caisses de munitions les plus proches. Si le temps de rechargement d'un canon a été réglé à 20s, votre canon sera réarmé en 20s. Mais si vous êtes à 700m, le temps sera de 20 x 1.6 = 32s.
Vous pouvez voir vos temps de rechargement dans la console de votre jeu (Shift+Tab).

Objets de Réarmement, Remplissage et Réparations dans IL2:

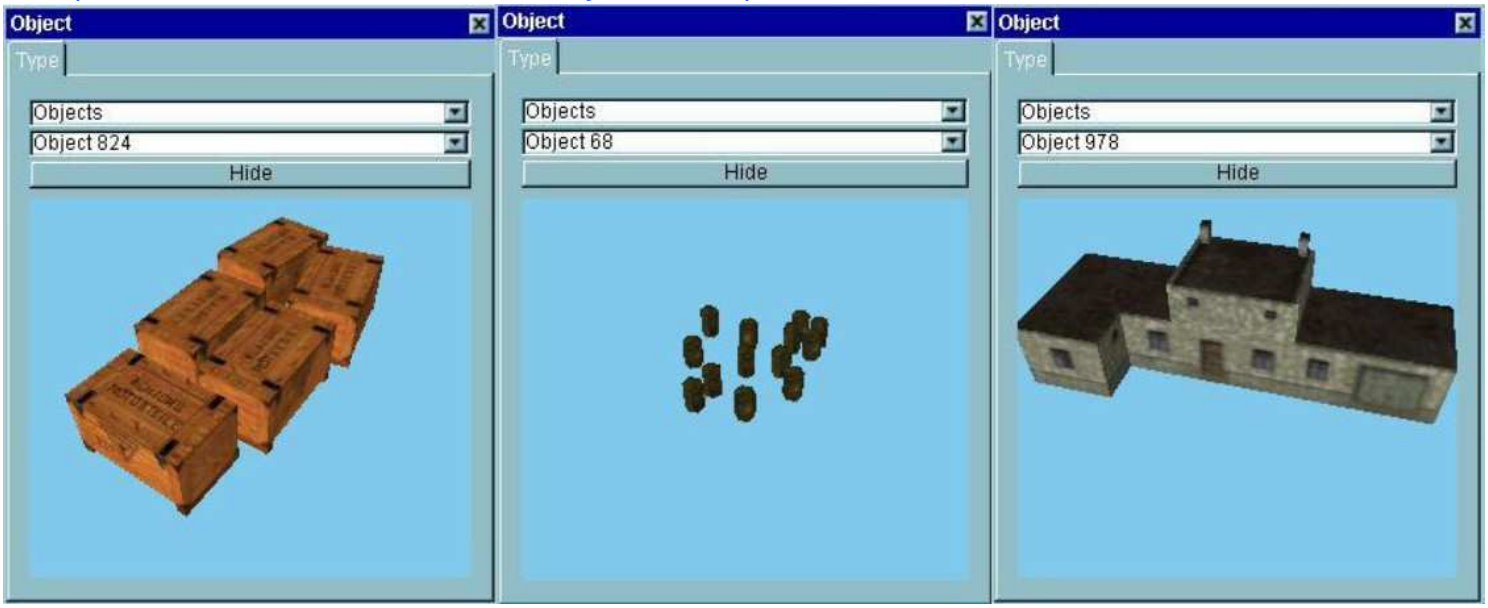
Les objets Réarmement doivent contenir la chaîne de caractères: “Box”

Les objets Remplissage doivent contenir la chaîne de caractères: “Barrel” ou “Tank”

Les objets Réparations doivent contenir la chaîne de caractères: “Workshop”

Les majuscules ont une importance!

Exemples (Les numéros des objets peuvent être différents):
Quelques objets de l’UP2.01 utilisables :
- Radar : N°82 = House$AirdromeRadar1.
- Réarmement : N°835 = House$46JuBoxes, N° 583 = House$46GRBoxload
- Refueling : N°68 = House$AirdromeBarrelBlock1
- Réparation : N°737 = House$3Duby_Workshop



Une condition essentielle pour que le R/R/R fonctionne est de régler soit le airport friction tool soit de sélectionner les options appropriées dans les propriétés de l'objet base (Home Base object properties)!

Le réglage de l’objet base est la méthode la plus simple que nous adopterons.

Pour la méthode friction tool, il faut utiliser l’outil créé par Zuti ou de façon manuelle : Vous devez avoir des bases adaptées soit dans le fichier map .ini, soit dans votre fichier mission,mis. Pour le fichier map .ini, les bases doivent apparaître dans la rubrique [AIRPORTS] et dans le fichier mission.mis il doit y avoir une section [AlternativeAirfield] avec des valeurs correctes.

Exemple pour la carte PacificIslands – valeurs du load.ini de la carte:
```
[AIRFIELDS]
 Airfield_001 = 122397.51 151201.84 124195.6 149911.84 2.45
 Airfield_002 = 218001.98 119298.47 219496.53 117603.05 2.45
```

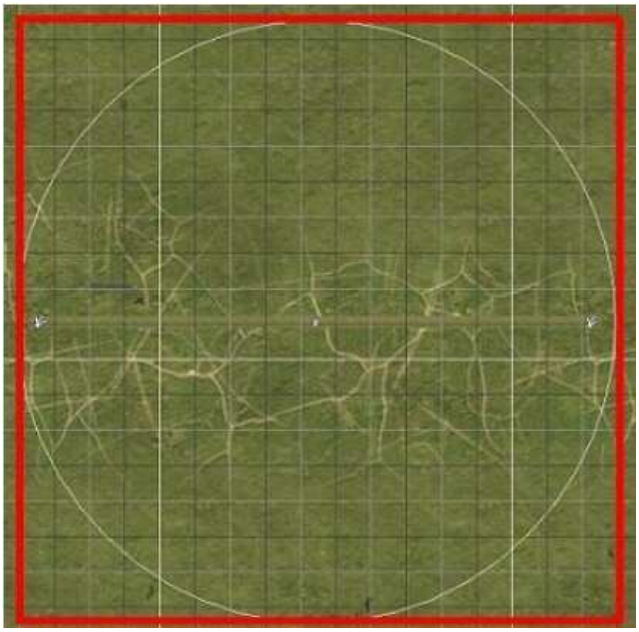
Ou dans le fichier mission.mis:
```
[AlternativeAirfield]
 122397.51 151201.84 124195.6 149911.84 2.45
 218001.98 119298.47 219496.53 117603.05 2.45
```

Chaque ligne contient 4 coordonnées définissant un rectangle dans lequel la valeur de friction est appliquée.

IMPORTANT : Si vous créez ces lignes manuellement, pensez à ajouter la valeur de friction comme dernier paramètre. Vérifiez avec le log de la console que ces points sont reconnus comme valides!

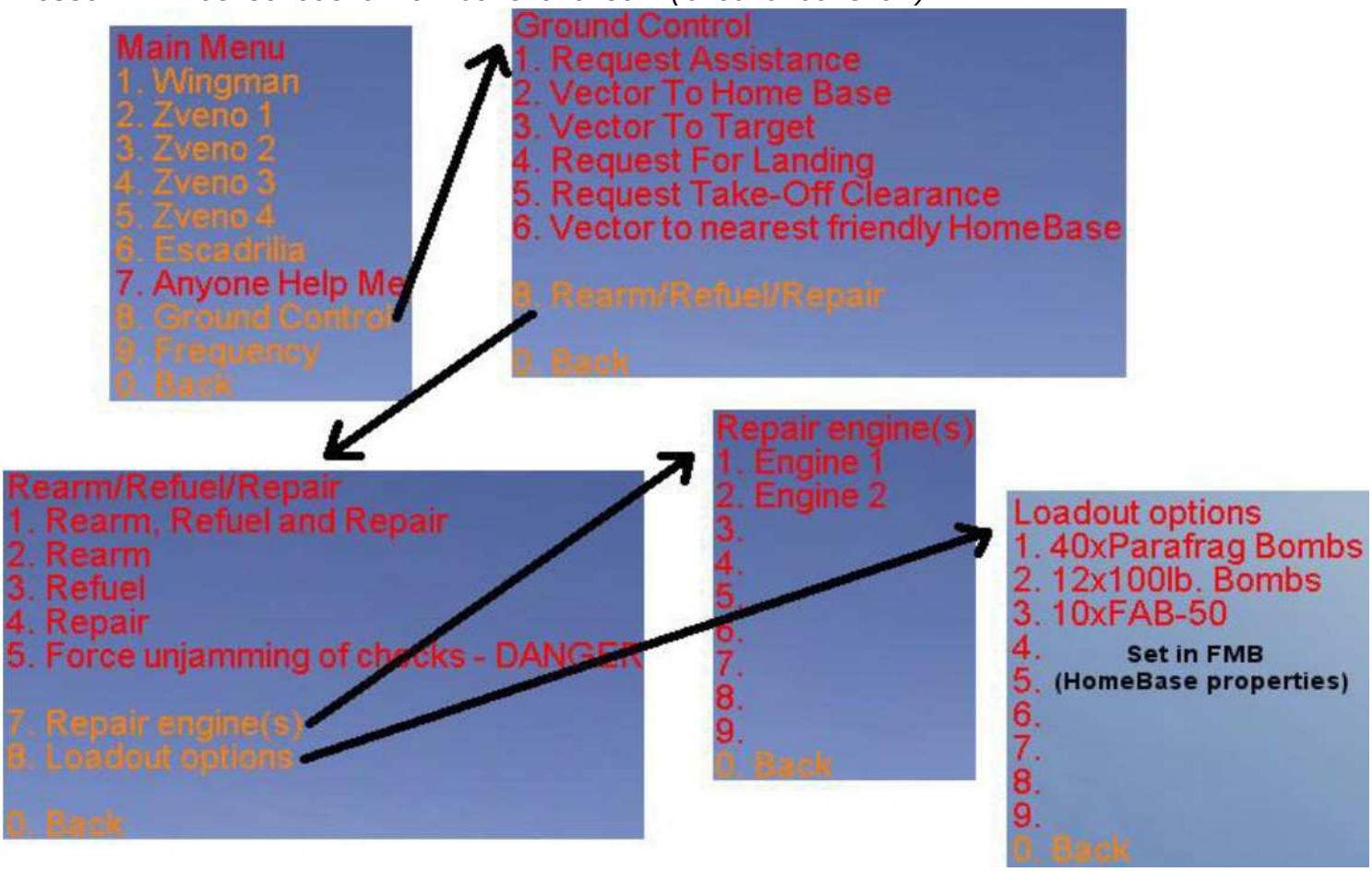
Alors, si un pilote se pose sur cette zone, il lui suffira d'activer ses cales de roues pour exécuter les menus R/R/R. S'il ne le fait pas, il recevra un message “Can not comply…”.

Pour activer le 2e méthode (Home Bases), vous devez activer les options *Home Base friction* dans le menu objet base. Pour plus de détails, voir le chapitre *Home Base* plus loin dans ce document.
Notez que la zone friction est toujours un carré et non pas le cercle de la base.



Communication radio avec la base pour accéder aux commandes R/R/R:

Pressez TAB et sélectionnez Contrôle sol *(Ground Control)*



Important :
Si vous sélectionnez l'option 1 dans le menu R/R/R, le remplissage de carburant se limitera à sa valeur initiale (10%, 20%, 30% … 100%) mais si vous choisissez l'option 3 (Refuel), votre avion sera rempli à 100% de sa capacité.

Vous pouvez toujours interrompre le processus R/R/R en enlevant les cales de roues. De cette façon vous gardez un contrôle total sur ces opérations. (En surveillant votre jauge à carburant vous saurez où en est le remplissage)

L'option 5 peut présenter un danger si vous êtes en train de tirer avec votre canon pendant que vos cales sont en place. L'énergie de recul des canons est conservée et quand vous enlevez vos cales, vous pouvez vous retrouver en marche arrière sur la piste.

Sur les multi-moteurs la réparation des moteurs peut être faite en choisissant le moteur à réparer. Vous pouvez démarrer la réparation du moteur suivant, même si celle du 1er moteur n'est pas terminée.

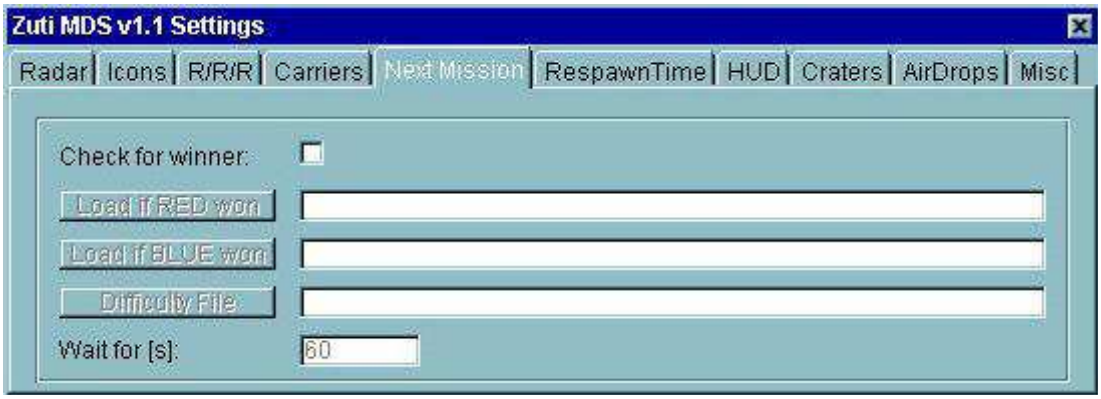
1.4. Porte-Avions

Cette fenêtre vous permet de régler le nombre de places de positions de départ pour les pilotes décollant d'un porte-avion. Les menus déroulants contiennent les valeurs possibles.

Liste complète des Porte-avions gérant cette fonction:

Lexington, Saratoga, USS Generic, Casablanca, Kitkun Bay, Shamrock Bay, Essex, Intrepid, Illustrious, Akagi, Shokaku, Zuikaku, IJN Generic, ship pack 2 (Graf Zeppelin, Ameer, BelleauWood, Princeton, SanJacinto), Chaps CVs (Formidable, Indomitable, Hiryu, Kaga, Soryu, IJNCVLGeneric).

1.5. Prochaine Mission



Cet écran vous permet d'indiquer quelle sera la prochaine mission chargée dans le cas d'une victoire bleue ou rouge.
Si vous cliquez sur les 2 premiers boutons, une fenêtre de sélection de fichier apparaîtra. Choisissez la mission souhaitée, et confirmez votre sélection. Faites attention à l'emplacement des fichiers mission qui ne doit pas changer sous peine de non chargement de la mission.

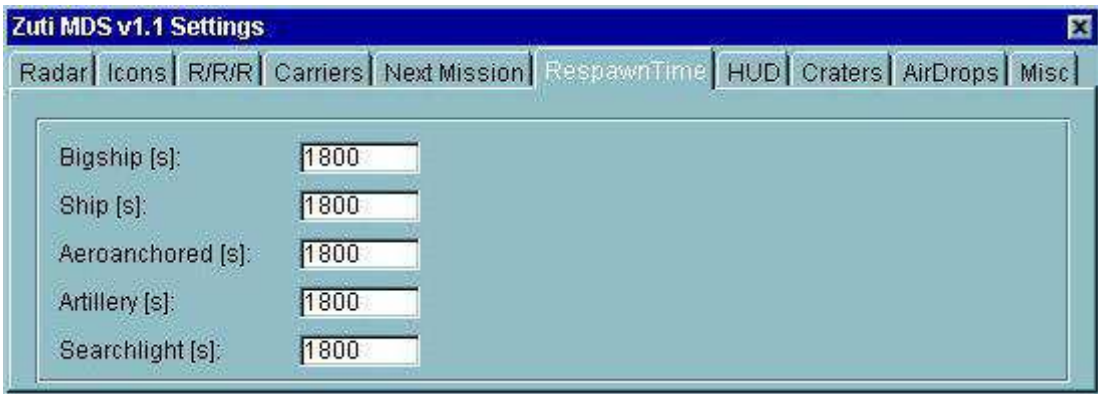
- *Check for winner*: Si cette option est cochée, les paramètres *Next Mission* sont pris en compte en fonction du camp vainqueur.
- *Load if RED won*: Mission qui sera chargée dans le cas d'une victoire du camp rouge.
- *Load if BLUE won*: Mission qui sera chargée dans le cas d'une victoire du camp

bleu.
- *Difficulty File*: Fichier de difficulté qui sera appliqué à la prochaine mission chargée.
- *Wait for [s]*: Délai en secondes avant le chargement de la nouvelle mission.

Remarque : Pour les fichiers missions, il ne faut pas indiquer le chemin complet, seulement Missions\mission.mis. Il faut donc placer les fichiers missions dans RacineIL2\Missions. En revanche, les fichiers difficulté doivent être indiqués avec leur chemin complet : C:\...\RacineIL2\Missions. Ceci est nécessaire pour le serveur uniquement.

Cette fonctionnalité sera possible si vous utilisez ZUTI_MDS_Manager. Elle n'est pas encore valide avec FBDj v1.5 et ne le sera pas avec IL2SC.

1.6. Délai de réapparition



Cet écran vous permet de régler le délai de réapparition des objets statiques lorsqu'ils sont détruits. (en secondes)

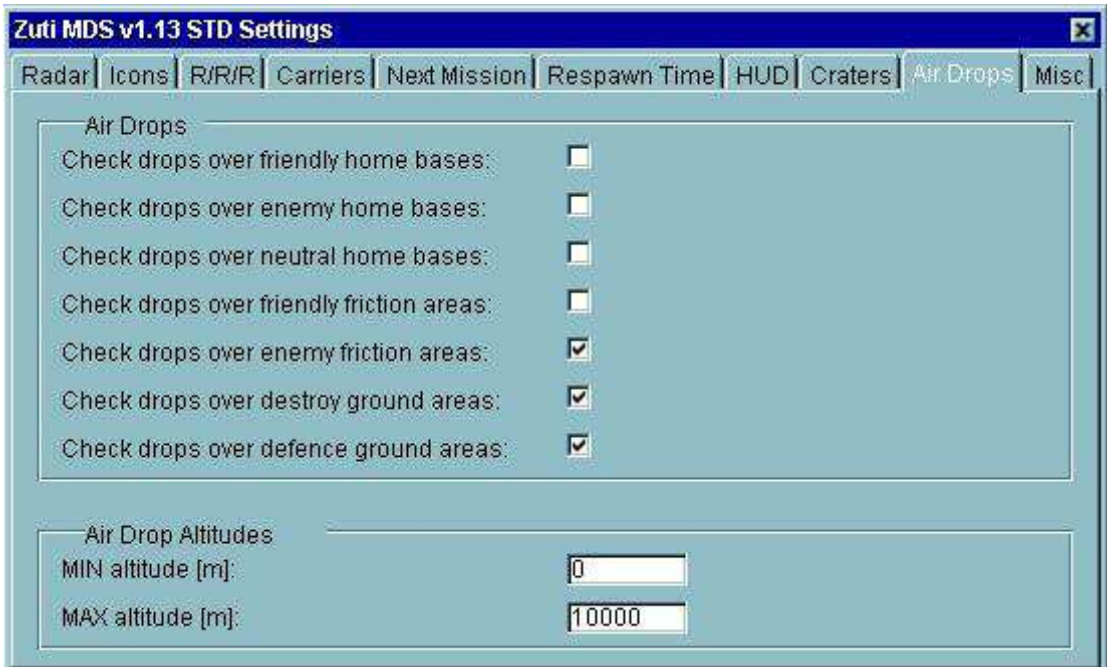
1.7. Affichage HUD

Cette fenêtre permet de sélectionner quelles options seront affichées quand vous pressez la touche “S” pour voir qui est connecté au serveur. Vous pouvez aussi désactiver cette fonction.

1.8. Cratères

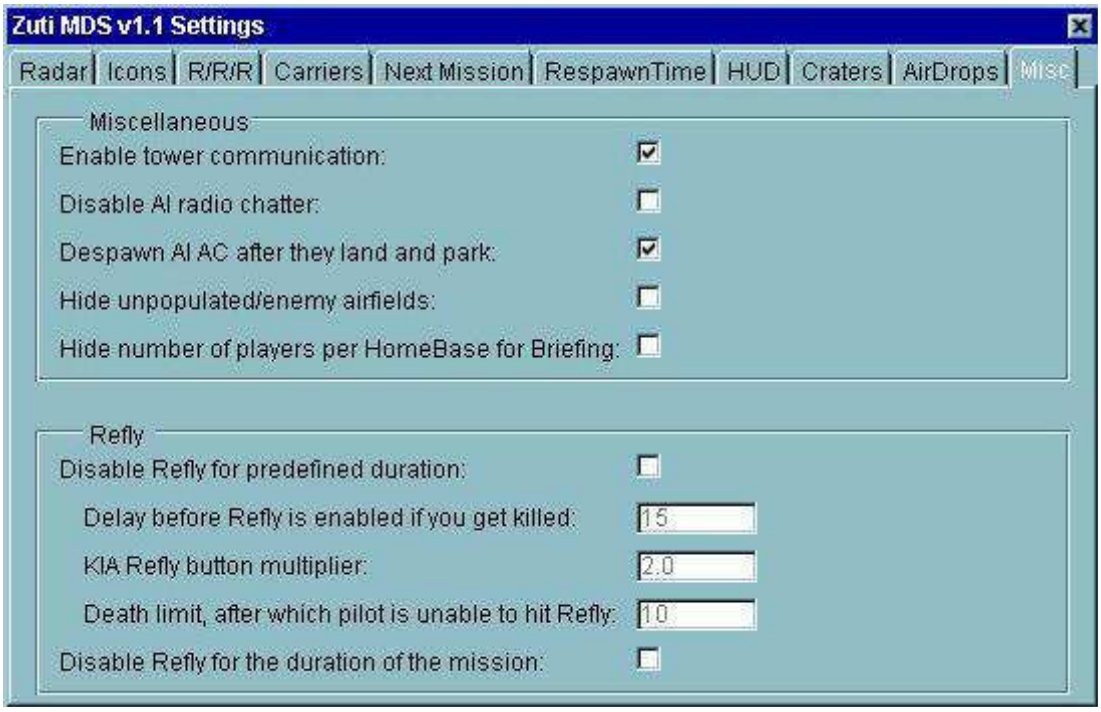
Sur cet écran vous pouvez modifier la durée de visualisation des cratères de bombes, roquettes et obus. Le coefficient par défaut est de 1 soit 80 secondes. Seule la catégorie 4 a une durée par défaut de 600 secondes et 900 secondes pour Fat Man.

1.9. Parachutages



Tous les parachutages sont comptabilisés en points. Sur cette fenêtre vous pouvez régler quelles sont les zones où ces parachutages sont pris en compte ou non.
Vous trouverez en plus 2 réglages pour les altitudes mini et maxi des parachutages.

1.10. Divers



Cette fenêtre est divisée en 2 parties:

Miscellaneous: (réglages divers)

- *Enable tower communication*: Active la communication radio pour les humains (TAB).
- *Disable AI radio chatter*: Désactive les messages radio IA.

- *De-spawn AI AC after they land and park*: Quand un appareil IA atterrit et va au parking, il pourra être retiré de la partie si on a coché cette case. Cela peut alléger les ressources système et éviter des interactions avec les humains.
- *Hide unpopulated/enemy airfields*: Les bases ennemies et les bases non occupées ne seront pas affichées sur la mini-map. Cela est particulièrement utile sur de grandes cartes avec beaucoup de bases.
- *Hide number of players per Home Base from Briefing*: Si cette option est cochée, le nombre de pilotes présents sur chaque base ne sera pas affiché dans le briefing.

Refly: (fonction revoler)

- *Disable Refly for predefined duration*: Cette option permet au créateur de la mission d'interdire la fonction revoler pendant une durée prédéfinie et dépendant également du nombre de KIA pour le joueur. Le calcul se fait de la façon suivante (en secondes):
refly penalty = Delay before Refly is enabled + (KIA count * KIA Refly button multiplier).
Temps de pénalité= (Délai d'attente pour revoler) + (nombre de KIA x coefficient KIA refly)
Exemple: Un pilote est mort 4 fois. Avec les réglages ci-dessus, son délai d'attente pour revoler sera de:
refly penalty = 15 + (4 * 2.0) -> = 23s.

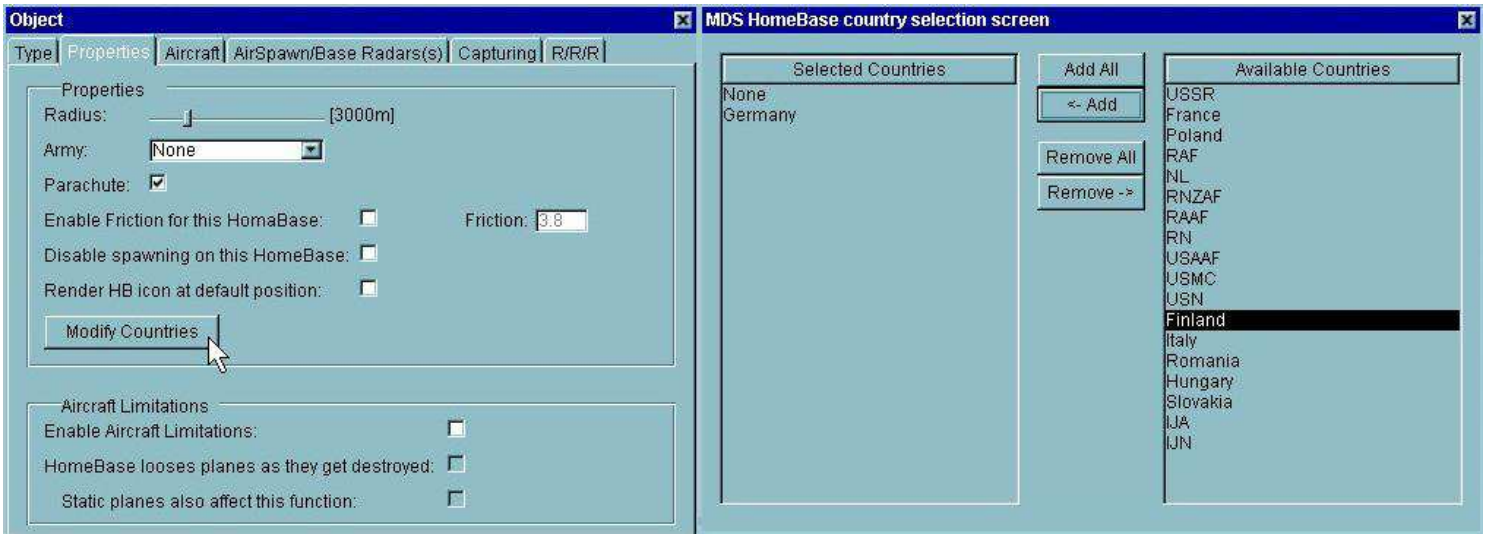
- *Disable Refly for the duration of the mission*: Avec cette option cochée, vous interdisez tout revol tant que la mission n'est pas rechargée.

Pour les pilotes qui ont endommagé leur appareil: Si vous atterrissez sur une base adéquate (friction mod), vous pouvez vous éjecter et changer d'appareil sans perdre de points. En revanche si vous vous éjectez d'un appareil intact, vous serez pénalisé pour éjection.
Depuis la version MDS1.1, les joueurs bannis “*bans*” sont mémorisés par le serveur. Aussi si ces joueurs cherchent à tricher et se déconnectent du serveur avant de se reconnecter à nouveau, ils ne pourront pas voler tant que leur bannissement subsiste.

2. Bases de départ

Cette partie regroupe toutes les fonctions de l'objet Base que vous placez dans votre éditeur de mission FMB.

2.1. Propriétés



2 parties différentes dans l'onglet *properties*

Properties:

Les options par défaut d'IL2 ont été légèrement modifiées et le rayon de la base donne maintenant le rayon actuel de la base.

- *Enable Friction for this Home Base*: Comme nous l'avons déjà vu plus haut à propos de la fonction R/R/R cette option règle la surface de la zone friction. Par défaut la valeur est de 3.8.
- *Disable spawning on this Home Base*: Cette option vous permet de limiter manuellement le nombre de bases où les pilotes peuvent se poser, effectuer la fonction R/R/R et continuer leur mission.
- *Modify Countries*: En cliquant sur ce bouton, une fenêtre s'ouvre sur la droite pour vous permettre de choisir quels marquages de nationalités seront autorisés pour les pilotes.
Cela évitera d'avoir par exemple des pilotes Alliés avec des marquages de l'Axe.
- *Render HB icon at default position* : Force l'affichage de cette base sur le briefing et la minimap, quelques soient les réglages généraux d'affichage dans le MDS.

Aircraft Limitations (Limitations pour les avions)

- Cocher cette option activera le bouton *Modify* dans l'onglet *Aircraft* de l'objet *Home Base*.
- *Home Base looses planes as they get destroyed*: En cochant cette option, chaque appareil perdu est décompté du stock de la base. Ainsi, si vous êtes trop téméraire, vous pourriez très vite vous retrouver sans appareil disponible sur la base. Si cette option n'est pas cochée, le compteur représentera le nombre maximum d'avions utilisés au même moment.
- *Static planes also affect this function*: Permet d'affecter cette fonction

également aux appareils statiques situés dans le périmètre de la base.

Par exemple:: Vous réglez le nombre de La-7 à 10.

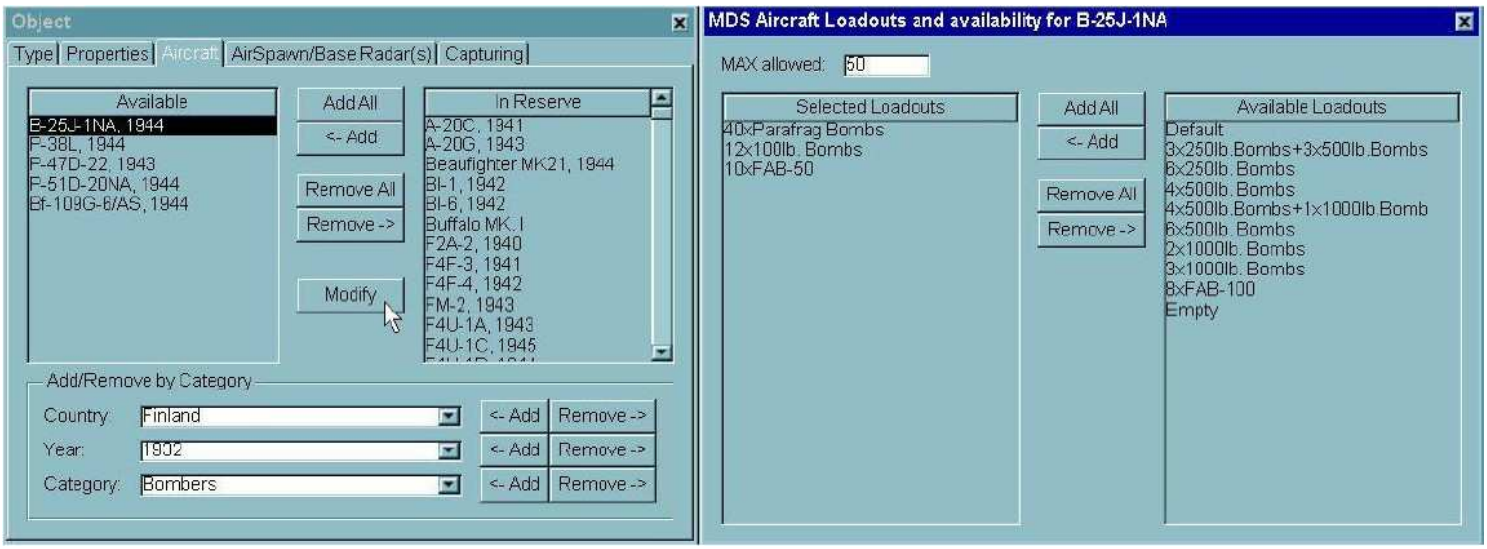
1) L'option *Home Base looses planes as they get destroyed* est activée.

Chaque fois qu'un pilote de cette base choisit un La-7 et le détruit, ce nombre va diminuer. Donc, si vous détruisez 6 La-7, cette base n'en possèdera plus que 4. Si vous détruisez encore les 4 restants, vous ne pourrez plus choisir de La-7 et vous devrez prendre un autre type d'appareil.

2) L'option *Home Base looses planes as they get destroyed* est désactivée.

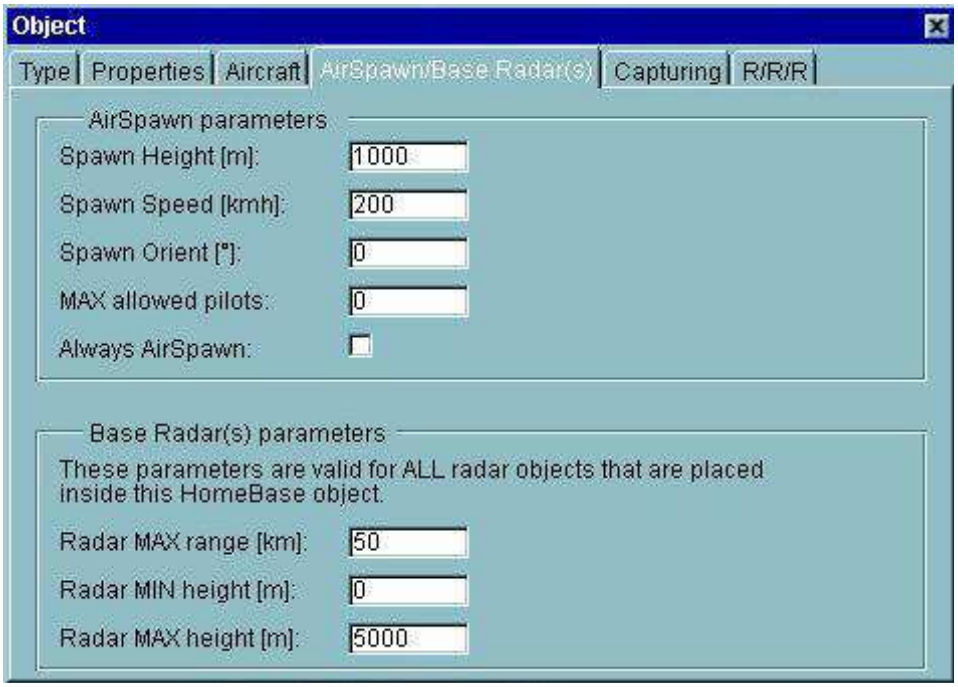
Dans ce cas, si 6 pilotes de cette base choisissent un La-7, vous aurez 4 La-7 encore disponibles. Si 4 autres pilotes choisissent un La-7, il n'en restera plus. Mais, dès qu'un pilote de La-7 quitte le jeu, se crashe ou prend un autre type d'appareil, son La-7 redeviendra disponible pour un autre pilote.

2.2. Avions



Cet écran est celui d'origine du jeu auquel a été rajouté le bouton *Modify*. Et c'est là que ça devient intéressant. En choisissant un avion dans la colonne de gauche et en cliquant sur ce bouton, une fenêtre apparaîtra à droite montrant le nombre maxi d'appareils et leurs emports.
Les emports affichés ici sont ceux présents dans l'écran Armement de l'appareil quand vous entrez dans la mission. On verra plus loin un résultat de ces réglages dans ce document.

2.3. Réapparition/Radar



Les concepteurs de mission peuvent régler la hauteur, la vitesse, l'orientation, le nombre maximum de joueurs et le départ en vol pour chaque objet Base placé sur la carte. Cet onglet permet aussi de régler les caractéristiques de tous les objets Radar présents dans le périmètre de la base.
Note: Si le nombre maximum de pilotes est fixé à 0 le nombre de pilotes sera limité au nombre de points de réapparition de la base (*Home Base spawn points*)!

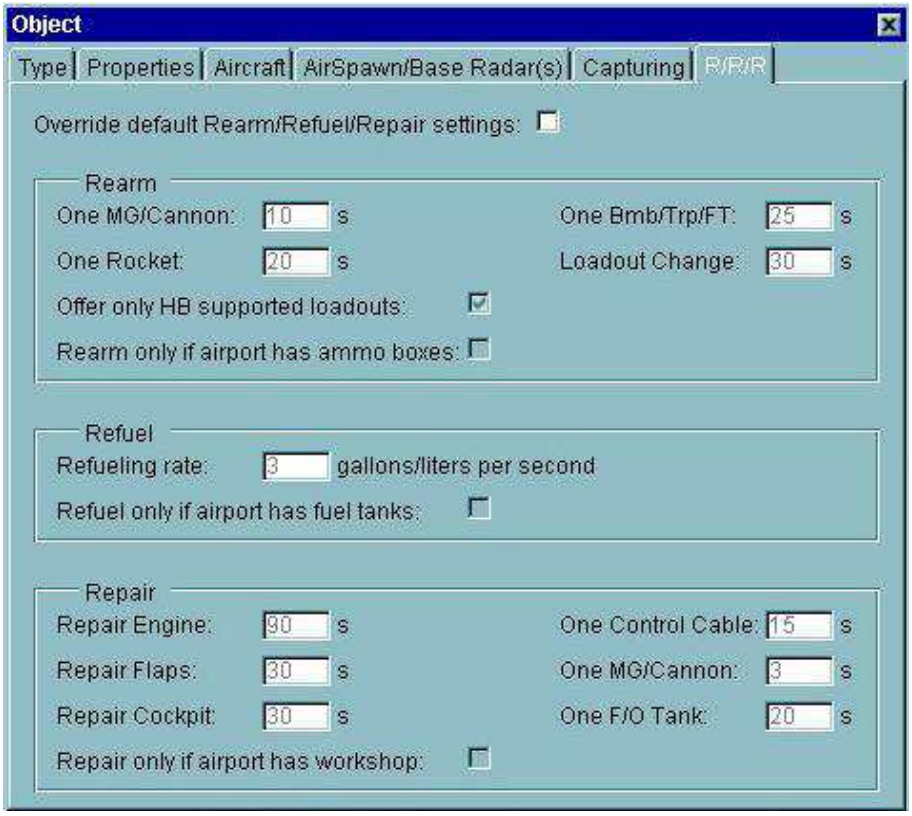
2.4. Capture de base

Cet écran vous permet d'activer ou non la fonction capture de base et de la ré-équiper avec des avions déterminés. La partie *General* s'applique à toutes les bases de la carte alors que la partie *local* ne concerne que la base en cours d'édition.
- *Enable Home Base capturing*: Une base peut être capturée par le camp ennemi si la ligne de front se déplace au delà de la zone de cette base. Cette option est globale et s'applique à toutes les bases de la carte (objets HOMEBASE seulement)
- *Can THIS Home Base be captured*: S'applique uniquement à la base en cours et lui attribue la possibilité ou non d'être capturée.
- *New RED planes*: Ouverture d'une nouvelle fenêtre qui vous permet de choisir les

nouveaux avions qui seront placés sur cette base après sa capture par le camp Alliés.
- *New BLUE planes*: Ouverture d'une nouvelle fenêtre qui vous permet de choisir les nouveaux avions qui seront placés sur cette base après sa capture par le camp de l'Axe.
- *Country options if RED/BLUE captured this base* : Choisir ici quelles seront les nationalités autorisées en cas de capture.

2.5. R/R/R

Override default R/R/R settings : En cochant cette case, on force un réglage particulier du R/R/R pour cette base en lui appliquant des options particulières. Les différents paramètres sont identiques à ceux rencontrés dans la fenêtre R/R/R du MDS.



3. Notes complémentaires

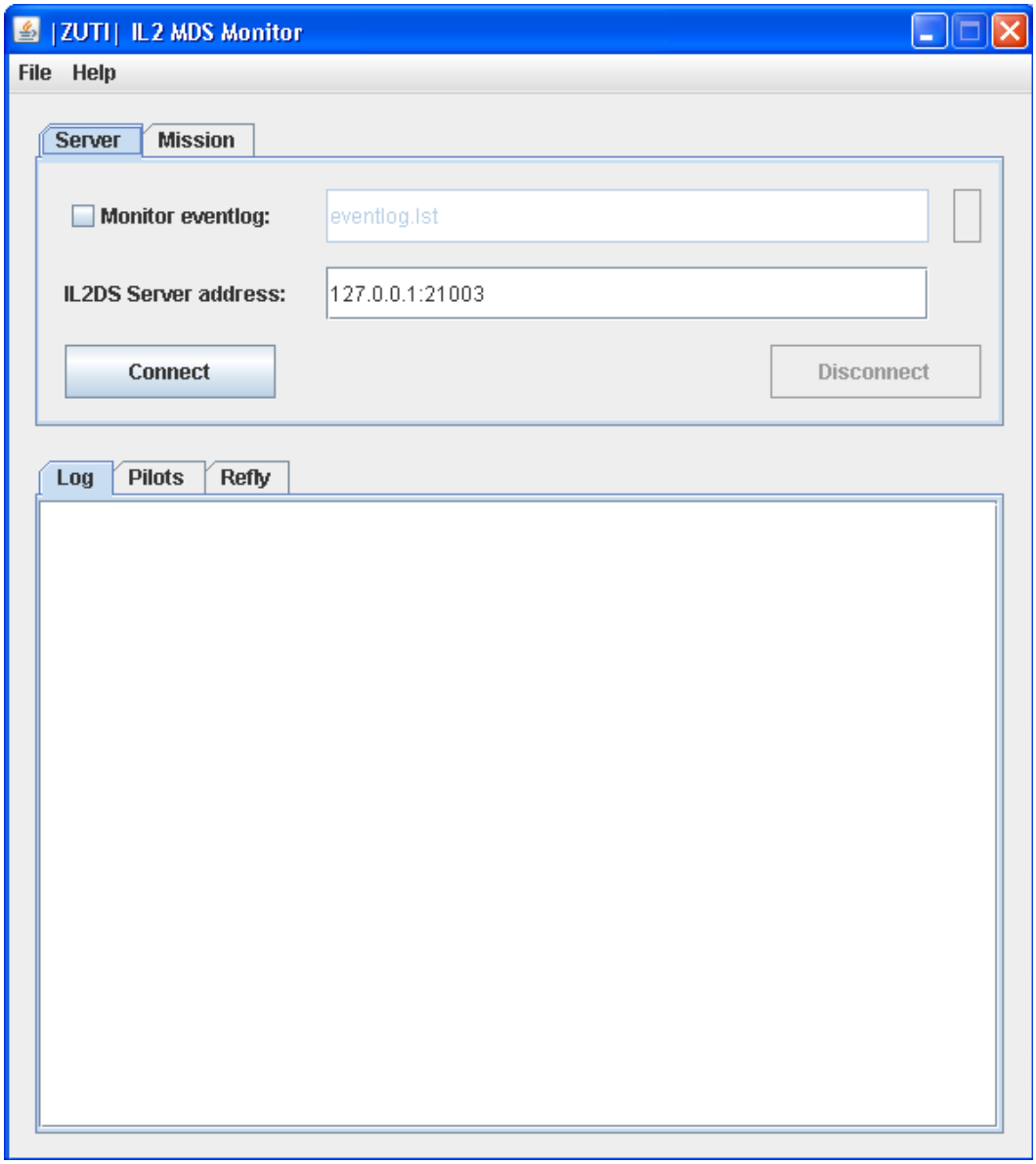
3.1. Chargement d'appartenance des unités statiques

MDS change le comportement par défaut d'IL2: Initialement, toutes les unités se situant à l'intérieur du périmètre d'une base, passaient sous le contrôle du camp auquel appartenait la base. Cela produisait des choses aberrantes de la part des unités qui étaient programmées pour attaquer la base. Une fois passées dans l'autre camp, elles arrêtaient leur attaque.
MDS apporte une solution à ce problème. Jusqu'à 16 nationalités différentes peuvent être prises en compte mais seulement en ce qui concerne les unités statiques. Les unités mobiles ne changent pas de camp.

3.2. Transport des frontières par l'artillerie et les chars

Le rôle des Blindés est évident dans la conquête de territoire. Tous les blindés listés dans les objets Tanks du FMB peuvent transporter les marqueurs ligne de front.
Avec l'artillerie, les choses sont différentes. MDS ne prend pas en compte les objets listés dans la catégorie Artillerie de la même façon que ceux qui sont considérés comme des objets statiques. Vous devez choisir des objets appropriés dans la catégorie Véhicules.
Ces objets sont:
ZIS-5 AA, GAZ 4x7.62mm AA, M16, Opel Blitz Maultiler AA…
Lorsque l'un de ces objets est détruit en cours de mission, MDS recherchera aux alentours le même type d'objet. Si aucun n'est présent, il recherchera dans les autres types. Si aucun objet n'est présent, il enlèvera le marqueur de ligne de front. En résumé, si un tank (qui porte un marqueur de ligne de front) est détruit MDS recherchera en priorité d'autres objets tanks. S'il n'en trouve pas, il recherchera des objets artillerie (liste ci-dessus) mais s'il n'en trouve pas il enlèvera le marqueur de ligne de front.

3.3. Contrôle de MDS



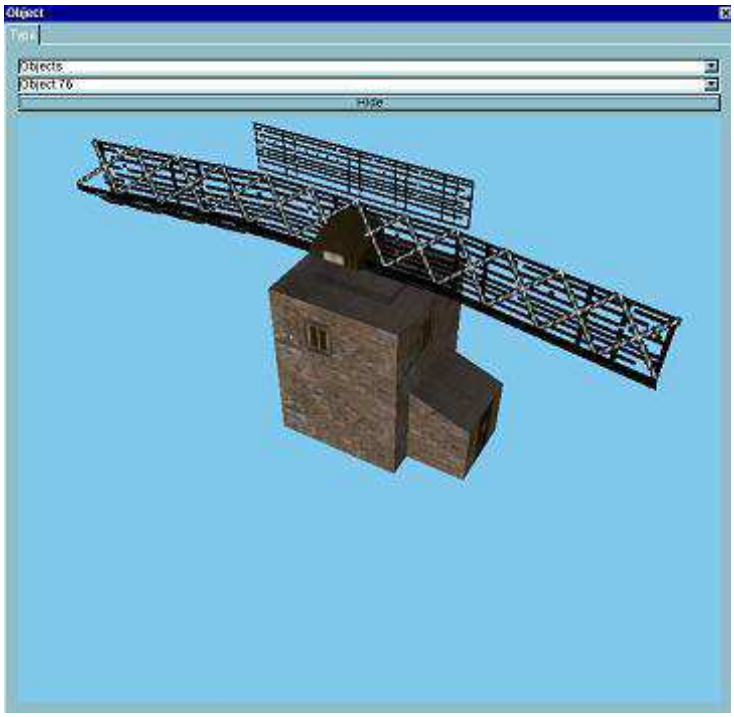
MDS peut fonctionner avec des consoles de commande comme FBDj et MDS Monitor. Cette fonctionnalité ne s'applique qu'à la programmation de mission suivante.

Cela fonctionne avec les objectifs de mission programmés dans la mission (cibles). Quand l'un des camps a rempli son objectif de mission, le serveur vérifie que les paramètres sont corrects et les exécute s'ils sont présents.
Pour que tout fonctionne, il faut que soient réglés les paramètres *ZutiNextMission_RedWon* et *ZutiNextMission_BlueWon*.
Ils doivent indiquer l'emplacement de la prochaine mission, le nom du dossier peut être omis. Pour le paramètre *ZutiNextMission_Difficulty*, le chemin complet depuis la racine du jeu doit être indiqué.

3.4. Cibles mouvantes

Les cibles peuvent se déplacer sur la carte. Le vocabulaire utilisé ci-dessous dépend du camp en attaque ou en défense (détruire/défendre)
Vous pouvez contrôler ce paramètre en réglant *ZutiTargets_MovingIcons* (1 pour l'activer, 0 pour le désactiver. Il est réglé à 1 par défaut).
Mais ceci n'est qu'une partie de la programmation. Pour que les icônes se déplacent réellement, chaque camp doit avoir au moins 1 radar en état de fonctionnement dans le périmètre d'une ou plusieurs de ses bases actives. Aussitôt qu'un radar a disparu, soit détruit, soit capturé par le camp opposé, les icônes des cibles retournent à leur emplacement initial et arrêtent de se déplacer.

Voici l'objet radar en question (objet 76)(82 dans UP2.01):



Dans le cas où vous utilisez un ou des porte-avions comme radars, vous devez régler le paramètre *ZutiRadar_CvsAsRadars* = 1 dans votre fichier mission (désactivé par défaut). Seuls les porte-avions génériques sont acceptés.

3.5. Déplacements lignes de front

Vous devrez placer des objets « Ligne de Front » dans l'éditeur de mission au dessus de chaque unité blindée et chaque navire du type BigShip. Les BigShip sont tous les porte-avions, les navires de guerre, les bateaux de défense côtière, les croiseurs, et tous les destroyers IJN. Placez des marqueurs de ligne de front exactement au milieu des unités ci-dessus. Dans le cas contraire, les lignes de front ne se déplaceront pas. Si l'unité est détruite, MDS recherchera l'unité amie la plus proche transportant un marqueur de front. Si un tank « frontière » est détruit, des unités tanks sont recherchées, si un navire « frontière » est détruit un autre navire BigShip est recherché. Le rayon de recherche pour les tanks est de 500m celui pour les navires est de 1km. Dans les 2 cas, si aucune unité correcte n'est trouvée, le marqueur de front est enlevé et la ligne de front redessinée.
Une tolérance est admise pour placer ces marqueurs de ligne de front sur les objets, placez- le cependant très proche de l'icône de l'unité.

3.6. Capture de Base

Si la ligne de front atteint et dépasse une base active, cette base passe dans le camp ennemi et tous les objets à l'intérieur du rayon de cette base changent de camp. Pour désactiver cette fonction, réglez le paramètre *ZutiFront_EnableHomeBaseCapturing* à 0 (Il est activé par défaut)
Une fois la base capturée, de nouveaux avions lui sont affectés en fonction du paramètre *ZutiFront_CapturedBasePlanesRed000* ou *ZutiFront_CapturedBasePlanesBlue000*, des appareils par défaut lui sont fournis:
Pour le camp rouge: Hurricane MkIIb
Pour le camp bleu: Bf109-E4
Un cas particulier de capture est celui d'une base ni bleue ni rouge. Par exemple une base verte : Placez des marqueurs verts à l'intérieur de son périmètre. Lorsque des unités bleues ou rouges investiront la base, elle changera de camp.

3.7. Icônes de cible-reconnaissance

Quand un joueur se connecte, il reçoit un statut mis à jour de ces cibles.
Le 1er joueur qui accomplira cette reconnaissance recevra un bonus de 250 points.
Cela pourrait être utile dans les missions air-races par exemple

3.8. Communications avec bases

Une demande de vecteur Cible vous indiquera la destination d'une cible à détruire mais ignorera les cibles à protéger.
De même, l'option « Cap vers la base la plus proche » vous donnera la direction de la base amie active la plus proche et pas forcément votre base de départ.

3.9. Vérification de version MDS

Si votre version MDS est différente de celle du serveur un message d'erreur vous le signalera comme pour les serveurs sans MDS

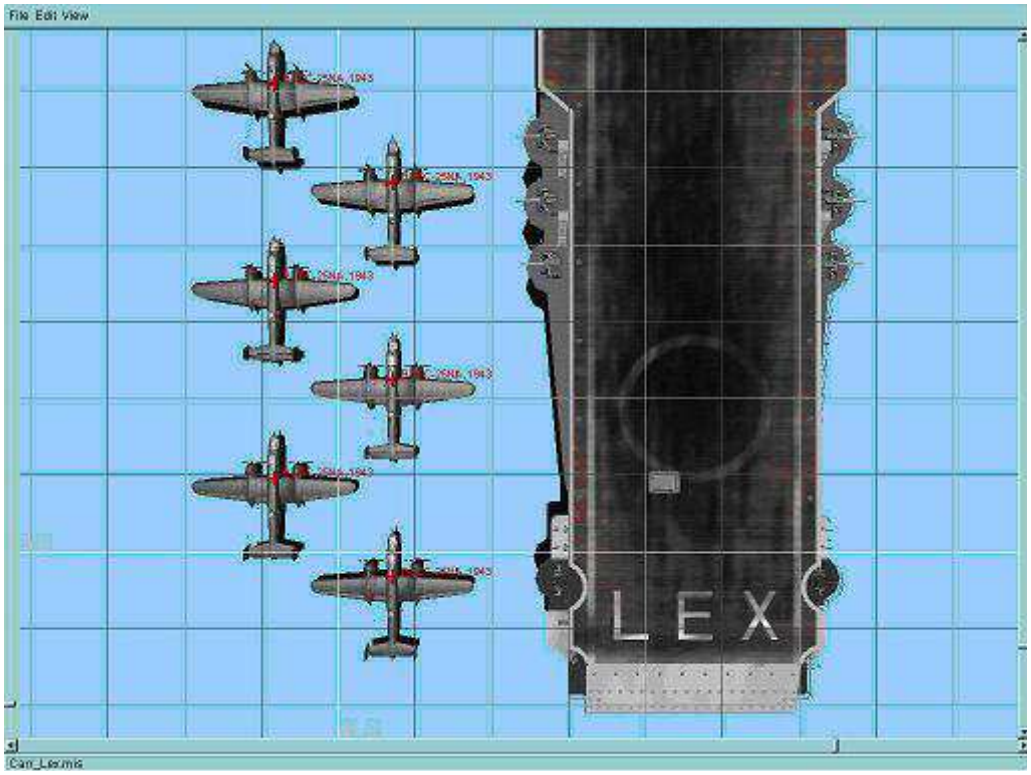
3.10. Écran Armement

Avec l'addition des limitations avions et nationalités la sélection de carburant est également modifiée avec des paliers de 10% au lieu de 25%.

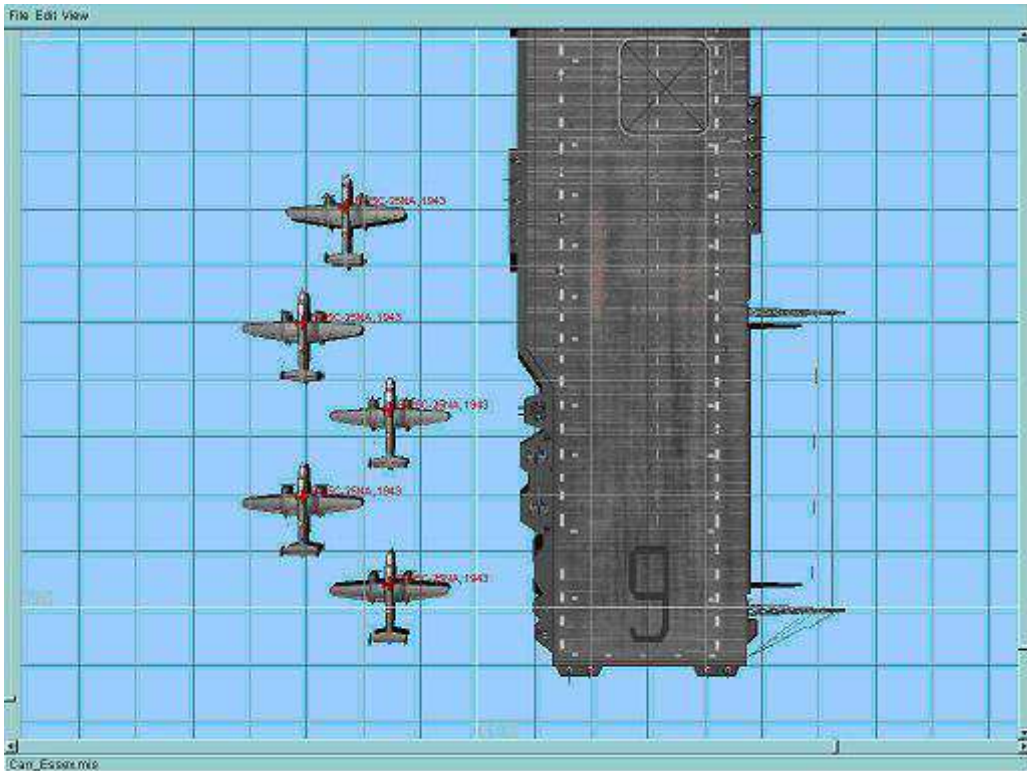
3.11 Points d'apparition sur porte-avions.

Voici le nombre et l'emplacement des positions avions sur les porte-avions:

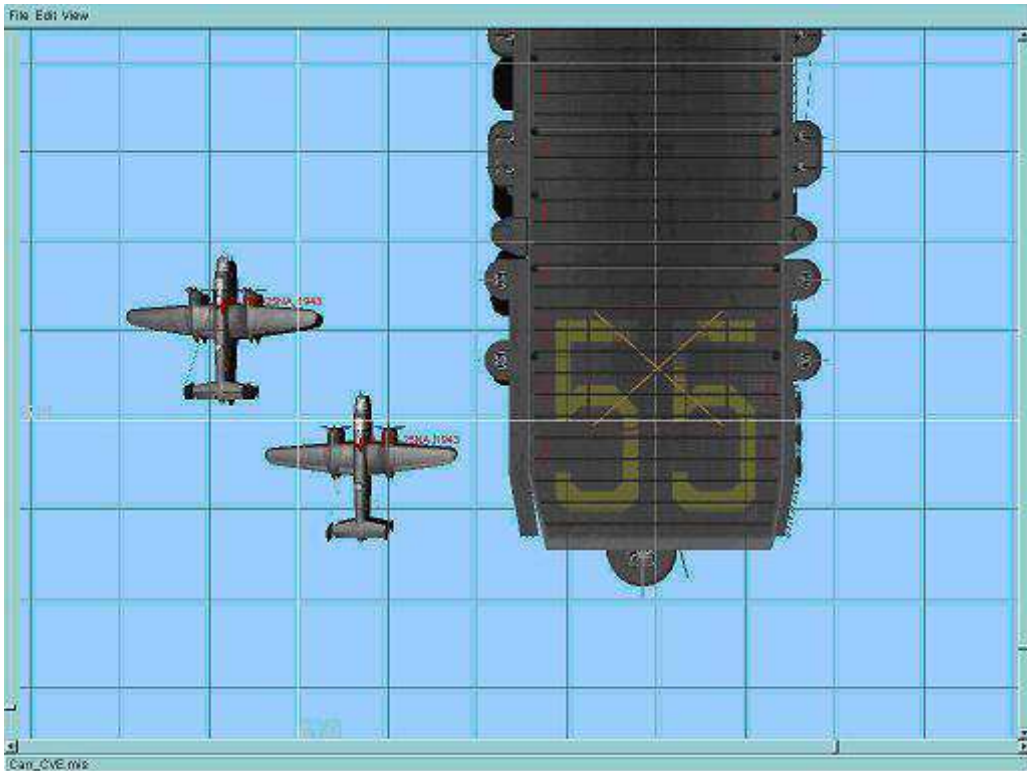
3.11.1. USA generic, Lexington and Saratoga:



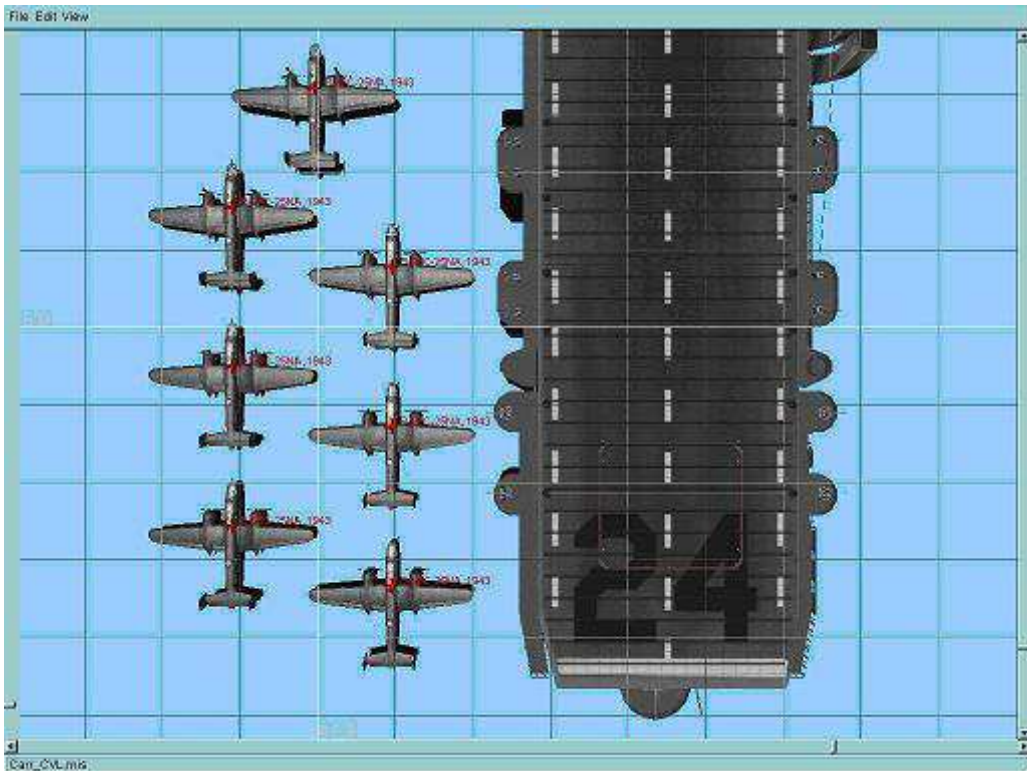
3.11.2. Essex and Intrepid:



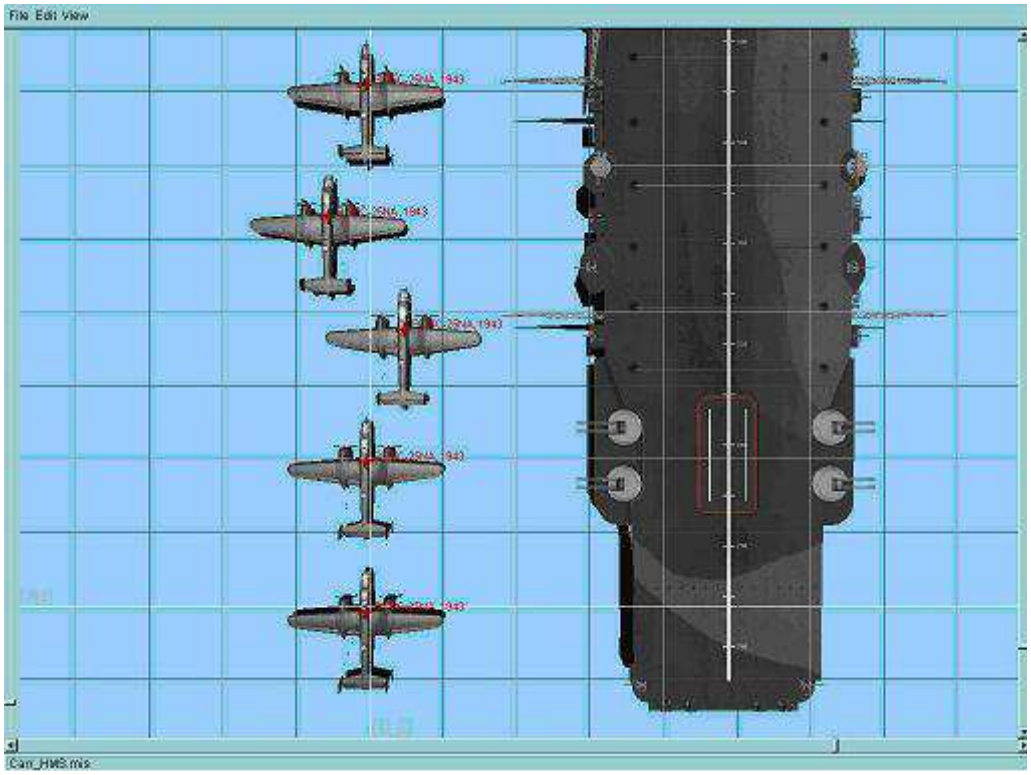
3.11.3. Porte-avions d'escorte:



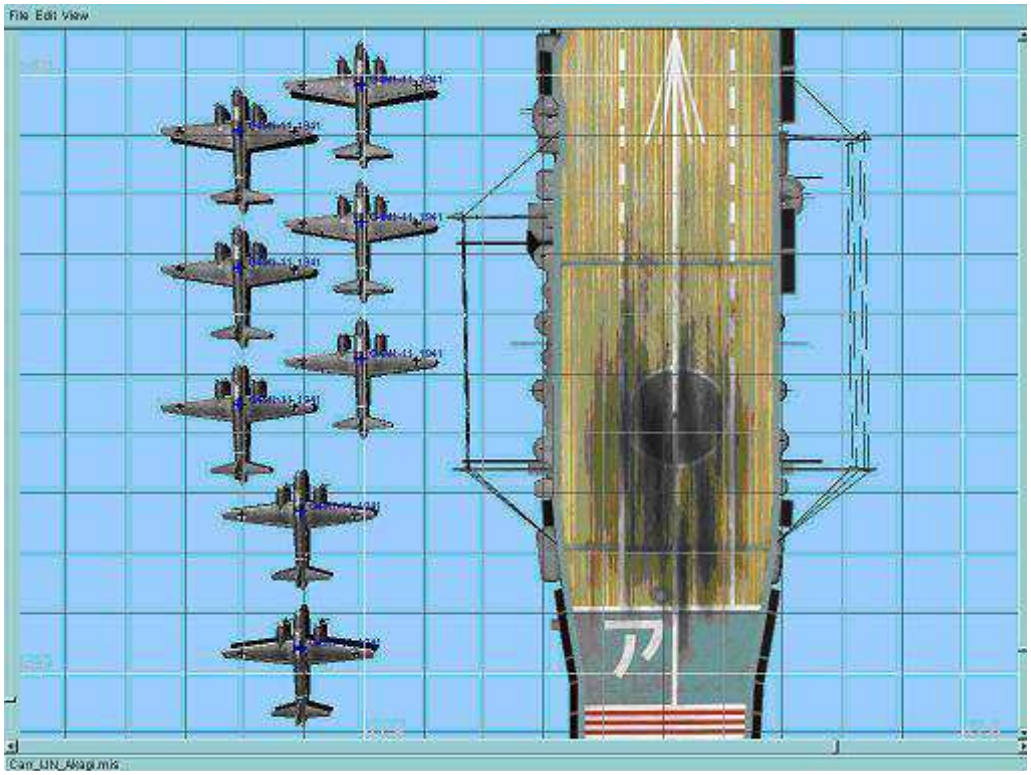
3.11.4. Gros porte-avions d'escorte (ship pack 2)



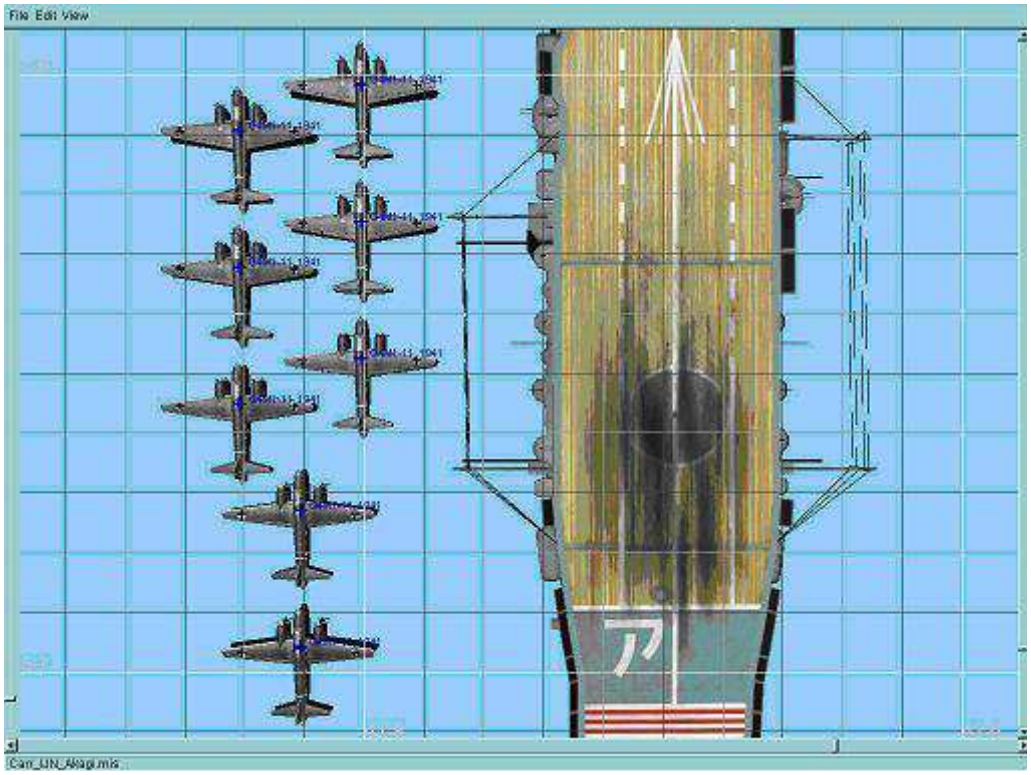
3.11.5. Illustrious and Graph Zeppelin



3.11.6. IJN Akagi:



3.11.7. Autres porte-avions IJN



Comment concevoir une mission « Zuti » ?

par UF_Shoki, SV_iceheart, PA-Dore

Ce petit mémento est destiné à vous donner quelques pistes et méthodes pour créer une mission Zuti, il ne saurait être exhaustif et ne remplacera pas votre propre expérience et surtout votre imagination...

Avant de commencer la conception d'une mission « Zuti » il faut maîtriser le fonctionnement du (Full Mission Builder) et savoir créer une mission Dogfight. Pour le fonctionnement général du FMB, ce tutoriel, rédigé par Olivier Delahaie en 2005 reste à ce jour la référence : http://94.23.235.137/IL2/FMBnotesperso.pdf

Les missions Zuti sont basées sur des missions Dogfight en y rajoutant éventuellement tous les éléments propres aux missions Coop : IA, troupes sols.

Quelques règles semblent se faire jour :

- Prévoyez une durée globale de 1H30 à 2H00 minimum.

- Prévoyez une action continue sur cette durée pour une activité permanente des unités sol et/ou aériennes.

- Utilisation modérée et limitée du "radar" qui devrait d'ailleurs s'appeler bientôt FoW (Fog of War) dans le futur Zuti. Le radar devient en fait un observateur qui rapporte les infos du front et de l'arrière avec une certaine imprécision et retard (paramétrage du retard). Ce qui permet de concilier son utilisation avec la vraisemblance historique.

- Testez la mission "à vide" sur sa durée pour voir l'évolution sans humains.

- 3 versions d'une même mission seraient intéressantes à concevoir simultanément: Humains contre humains sans IA, Bleus contre IA, Rouges contre IA, ce qui permettrait une utilisation dans tous les cas de figure et d'effectifs.

Méthode :

1) Mettez en place votre scénario sur la carte, placez les bases (objet homebase) sans les paramétrer MDS pour l'instant.

2) Positionnez quelques unités mobiles (chars, véhicules-artillerie) de chaque côté en leur appliquant un objet « marqueur de front ». Cela vous permettra de définir la frontière que vous souhaitez. Si dans certaines zones vous souhaitez des frontières fixes, placez-y des marqueurs indépendants.

3) Tracez un itinéraire vers leur objectif (base ennemie par exemple). Vérifiez que le temps de parcours corresponde à celui souhaité pour l'action envisagée : Si vous programmez votre mission sur 2H, vous pouvez par exemple viser des objectifs tous les ¼ heures à partir de l'heure de jeu. Vous pouvez aussi choisir de n'atteindre les objectifs qu'au bout de 2H00.
   L'action commence dès que la mission est lancée, ce qui suppose de tenir compte du « délai briefing » des pilotes et ne pas prévoir des attaques d'objectifs trop rapides.

4) Placez toutes les unités mobiles (+ objets marqueurs de front) qui entrent dans votre scénario en respectant les points ci-dessus. Regardez ce qui se

passe si une unité mobile est détruite (marqueur front enlevé), et sa répercussion sur la ligne de front. Dans le cas de navires particulièrement, étudiez les conséquences de leur destruction éventuelle par les humains en cours de mission.

5) Rajoutez les pièces statiques de DCA sur bases et les artilleries de campagne. Elles n'auront qu'un rôle défensif mais n'influeront pas sur les lignes de front. Sur les bases, elles changeront de camp si celle-ci est capturée.

6) Réglez votre MDS à votre guise (onglet EDIT → MDS settings) Voir ci-dessus.

7) Réglez vos bases une par une avec les choix que vous retenez : options communes de R/R/R ou non, réglages radar, limitations avions, limitations armement, nationalités etc…

8) Faites tourner à vide votre mission sur la durée prévue, 2H00 par exemple, et notez l'évolution de la situation, frontières, captures de bases… Si vous souhaitez une situation flottante, ex : base capturée puis recapturée par l'autre camp, envoyez d'abord des unités de faible potentiel sur cette base, elles seront facilement éliminées par des unités ennemies plus puissantes qui arrivent un peu plus tard. Réservez l'emploi des chars lourds pour une capture définitive de la base, sauf si les humains interviennent bien sûr.

9) Modifiez votre mission en conséquence et refaites-la tourner à vide jusqu'à ce qu'elle vous donne satisfaction.

10)Et... pensez à en faire profiter la communauté!